

Historia de la Inteligencia Artificial

La historia de la inteligencia artificial comenzó en 1943 con la publicación del artículo "A logical Calculus of Ideas Immanent in Nervous Activity" de Warren McCulloch y Walter Pitts. En este trabajo, los científicos prestaron el primer modelo matemático para la creación de una red neuronal.

El primer ordenador de red neuronal, Snarc, fue creado en 1950 por 2 alumnos de Harvard: Marvin Minsky y Dean Edmonds. Ese mismo año, Alan Turing publicó el Test de Turing, que todavía se utiliza hoy para valorar las IA.

En 1952, Arthur Samuel creó un software capaz de aprender a jugar al ajedrez de forma autónoma. El término de Inteligencia Artificial fue utilizado por primera vez en la conferencia "Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence" de John McCarthy en 1956. En este acto, los investigadores prestaron los objetivos y la visión de la IA. Muchos consideran esta conferencia como el verdadero nacimiento de la inteligencia artificial, tal como se conoce hoy en día.

En 1959, Arthur Samuel acuñó el término Machine Learning mientras trabajaba en IBM. Por su parte, John McCarthy y Marvin Minsky fundaron el MIT Artificial Intelligence Project. En 1963, John McCarthy también creó el "AI Lab" en la universidad de Stanford. En los siguientes años, se cernieron dudas sobre el campo de la IA. En 1966, el informe estadounidense ALPAC puso de manifiesto la falta de avances en la investigación de la traducción automática destinada a traducir simultáneamente la lengua rusa en el contexto de la Guerra Fría. Muchos proyectos financieros por el gobierno estadounidense fueron cancelados.

Del mismo modo, en 1973, el gobierno británico publicó su informe "Light Hill" en el que destacaba las decepciones de la investigación en IA. Una vez más, los proyectos de investigación fueron reducidos por los recortes de presupuestos. Este periodo de duda duró hasta 1980, y ahora se denomina el "primer invierno de la IA".

Ese invierno termino con la creacion de RT (XCON) por parte digital Equipment Corporations. Este sistema comercial experto es diseñado para configurar los pedidos de nuevos sistemas informaticos, y provoco un autentico auge de la inversiones que se prolongo durante mas de una decada. Japon y Estados Unidos hicieron grandes inversiones en la investigacion de la IA. Las empresas se gastaron mas de mil millones de dolares al año en sistemas expertos y el sector no paraba de crecer.

Desgraciadamente, el mercado de las maquinas "Lisp" se desplomo en 1987 al surgir alternativas mas baratas. Este fue el "Segundo invierno de la IA". Las empresas perdieron el interes por los sistemas expertos. Los gobiernos de Estados Unidos y Japon abandonaron sus proyectos de investigacion y se gastaron miles de millones de dolares para nada. 10 años despues, en 1997, la historia de la IA estuvo marcada por un acontecimiento importante. La IA Deep Blue de IBM triunfo sobre el campeon mundial de ajedrez Garry Kasparov. Por primera vez, el hombre fue derrotado por la maquina.

Diez años despues, los avances tecnologicos permitieron el resurgimiento de la Inteligencia Artificial. En 2008, Google hizo grandes avances en el reconocimiento de voz y lanzo esta funcion en sus aplicaciones para smartphones.

En 2012, Andrew NG alimento una red neuronal con 10 millones de videos de Youtube como serie de datos de entrenamiento.

Gracias al Deep Learning, esta red neuronal aprendio a reconocer un gato sin que se le enseñara lo que es un gato. Este fue el inicio de una nueva era de Deep Learning.

En 2016, se produjo otra victoria de la IA sobre el ser humano, con el triunfo del sistema AlphaGo de Google DeepMind sobre Lee Sedol, el campeon de Go. La inteligencia artificial tambien conquisto el campo de los videojuegos, especialmente con Deep Mind AlphaStar en StarCraft u OpenAI Five en Dota 2.